

Manuel utilisateur du point de vente OFBiz  
Version 9.11 – le 1 novembre 2009

Apache OFBiz (<http://ofbiz.apache.org>) est une marque déposée de  
la fondation Apache Software Foundation



Apache OFBiz (<http://ofbiz.apache.org>) est une marque déposée de  
la fondation Apache Software Foundation

## Table des matières

Introduction.....	4
Conception .....	4
Utilisation .....	4
Sécurité .....	4
Démarrer .....	5
Commencer à travailler.....	5
Numéros d'identification.....	5
Ecran de Vente .....	6
Copie d'écran .....	6
Note : « Le terminal est fermé ».....	6
Ecran de gestion (réservé au gérant).....	8
Copie d'écran .....	8
Que font les boutons ? .....	9
Scanner .....	11
Le scanner ne peut lire le code ?.....	11
Le scanner lit le code de manière incorrecte ? .....	11
Effectuer une vente .....	12
Saisir un article .....	12
Saisir des articles référencés (avec code barre) .....	12
Saisir un article sans code barre mais avec un autre type de référence.....	12
Saisir un article à l'aide de son prix.....	12
Effectuer un paiement.....	13
Copie d'écran .....	13
Espèces.....	13
Paiement par chèque .....	14
Paiement par carte de crédit .....	14
Autorisation du paiement.....	14
Saisie du paiement par carte de crédit.....	14
Utilisation des bons d'achat.....	15
Utiliser plusieurs moyens de paiement pour une seule vente .....	15
Dépôt d'arrhes ou d'acompte .....	15
Promotions .....	16
Copie d'écran .....	16
Profil client .....	17
Copie d'écran .....	17
Remboursement, retours et échanges .....	18
Traiter un remboursement.....	18
Traiter un échange .....	18
Moins cher ailleurs ? .....	18
Sortie d'argent de la caisse.....	19

Copie d'écran .....	19
Entrée d'argent dans la caisse .....	19
Copie d'écran .....	19
Remises .....	20
Remise d'un montant fixe sur un article.....	20
Remise en pourcentage sur un article.....	20
Remise sur un article, à un prix donné .....	20
Remise d'un montant fixe sur une vente.....	20
Remise en pourcentage sur une vente.....	20
Correction des erreurs.....	21
Correction de prix.....	21
Correction de quantité.....	21
Trop d'erreurs .....	21
Mettre une vente en attente .....	22
Copie d'écran .....	22
Récupérer une vente mise en attente .....	23
Copie d'écran .....	23
Imprimer une copie de ticket .....	24
Ouvrir le tiroir caisse .....	24
Etat des stocks.....	24
Consulter les prix des articles .....	24
Ticket .....	24
Etats.....	24

## Introduction

### Conception

Le point de vente OFBiz (OFBiz-POS) a été soigneusement conçu et réalisé afin d'offrir le maximum de possibilités dans un espace relativement restreint. Initialement conçu pour un écran tactile de 1024x768 il utilise de larges boutons conçus pour cet usage. Il peut également être utilisé sur un écran de résolution 800x600, ceci au dépend de la taille des boutons, bien entendu.

### Utilisation

La simplicité d'utilisation et la rapidité d'exécution sont les principes qui ont présidé à sa conception. La plupart des actions courantes s'effectuent à l'aide d'un simple clic ou d'un scan. Quelques actions nécessitent 2 clics, voire plus rarement 3 clics.

Il a été pensé pour une utilisation centrée autour d'un scanner ou d'une douchette ce qui implique évidemment l'usage de code barres. Néanmoins, les articles les plus vendus peuvent figurer et être sélectionnés depuis l'écran principal (écran **Vente**). Par défaut, du fait de la conception tournée vers l'utilisation d'un scanner, seul cet écran, relativement restreint permet l'affichage d'articles (30 articles au maximum). Il est néanmoins assez facile de créer des sous-écrans classant, par exemple, les articles par catégories ceci de manière illimitée (catégories, sous-catégories, etc.). Ceci n'a évidemment d'intérêt que lorsque le nombre d'articles est limité.

### Sécurité

La sécurité n'a pas été oubliée, toutes les actions sensibles ne peuvent être effectuées que par le gérant du point de vente. Il y a donc 2 types d'identifiants : gérant ou vendeur.

## Démarrer

Mettez en marche l'ordinateur et attendez que le système soit chargé. Il vous demandera successivement alors vos nom d'utilisateur et mot de passe. Ceux-ci vous ont normalement été donnés lors de l'installation du point de vente. Si vous les avez oubliés, entrez en contact avec le support technique. Après avoir ouvert une session sur votre ordinateur, vous devez démarrer le point de vente. Ceci se fait en déplaçant le curseur en bas de l'écran et en cliquant sur l'icône **<INSERER UNE IMAGE><sup>1</sup>**, si besoin utilisez la souris pour cela. Le point de vente se charge alors. Cela peut prendre plusieurs minutes la première fois pendant que les bases de données sont chargées et synchronisées. Vous êtes maintenant prêt à commencer ! Toutes les autres opérations seront normalement effectuées à l'aide de l'écran tactile.

## Commencer à travailler

Pour commencer vous devez entrer le montant que vous mettez dans le tiroir caisse. Pour cela utilisez le bouton **Ouvrir** de l'écran de **Gestion**.

Quand vous finissez la session de vente (le plus souvent à la fin de la journée), vous devez utiliser le bouton **Fermer** de l'écran de **Gestion**. Vous entrez alors les montants de chacun des moyens de paiement (espèces, chèques, carte de crédit, bon d'achat, etc.). A l'issue, le point de vente imprime la balance des paiements<sup>2</sup>. Elle vous permet de vérifier que les montants enregistrés à la main correspondent à ceux calculés par le point de vente à partir des ventes de la journée.

Si vous avez besoin de connaître les montants des ventes en chacun des moyens de paiement utilisez le bouton **Total** de l'écran de **Gestion**<sup>3</sup>.

## Numéros d'identification

Ces numéros auront été définis et vous auront été fournis lors de l'installation.

Ce sont de simples chiffres, uniques pour chaque vendeur

Un identifiant

---

<sup>1</sup> A adapter lors de l'installation

<sup>2</sup> Cette balance est parfois appelée Z de caisse de fin de journée. Quoique parfois le Z de caisse soit plus élaboré. Nous avons d'ailleurs un travail en cours à ce sujet.

<sup>3</sup> Cet état est parfois appelé X de caisse.

Un mot de passe

Ils sont saisis sur l'écran tactile à la demande du point de vente en fin de chargement

Entrez votre identifiant : votre identifiant, **Entrée**

Entrez votre mot de passe : votre mot de passe, **Entrée**

## Ecran de Vente

### Copie d'écran

Le registre est fermé.					
N°vente	Caisse	Vendeur	Date	Total	
10000	1	1	jeu. 29 oct.	0,00	
Code	Désignation	Nb	Prix	Code	Vente
				GIZMO 1	GZ PURPLE
					GZ-2644
					GZ-2002
					GZ-7000
					WIDGET 1
					GZ-DIG
				GZ-1004	GZ-1005
				GZ-8544	GZ-9290
				WG-1111	CONFIG PC
				Enchiladas	
7	8	9	%	Suppr.	Sortir
4	5	6	-	Quantité	Changer la quantité
1	2	3		Annuler l'article	Annuler la vente
			Valider	Remise sur l'article	Remise sur la vente
Effacer	0	00		Sauver la vente	Recharger une vente
					Annuler la remise

### Note : « Le terminal est fermé »

Vous verrez apparaître ce message si vous essayez d'effectuer une vente sans avoir au préalable entré la somme présente à ce moment dans le tiroir caisse. Pour commencer à travailler reporter vous au chapitre correspondant de la page ci-dessus

## Définition des boutons

L'accès à cet écran se fait en appuyant sur le bouton **Vente** grisé lorsque l'on s'y trouve, et toujours accessible depuis les autres écrans. Voici les fonctions des boutons.

**Code** : Permet de saisir un code barre, une référence autre que celle du produit (ISBN, etc.). La référence d'un produit peut être simplement saisie par la touche **Valider**.

**Vente** : Comme décrit ci-dessus amène à l'écran des ventes, ici logiquement grisé, puisque nous y sommes.

**Gestion** : Conduit à l'écran du gérant du point de vente<sup>4</sup>.

**Promos** : Conduit à l'écran des promotions.

**Configurer l'article** : Permet de configurer certains articles<sup>5</sup>

**Paiement** : Amène à l'écran des paiements, à utiliser en fin de vente.

**00 - 9** : Pavé numérique pour entrer les données (références, prix, quantités, etc.).

**%** : Pour entrer les remises en pourcentage.

**-** : Pour entrer les remises en valeurs ou modifier les quantités.

**Valider** : Correspond à la touche Entrée d'un clavier.

**Effacer** : Pour effacer, par exemple tous les caractères entrés, ou annuler une action en cours<sup>6</sup>

**Supprimer** : Pour supprimer un caractère entré.

**Sortir** : Pour se déconnecter sans fermer le point de vente.

**Bloquer** : Pour bloquer le point de vente tout en gardant la vente en cours active.

**Quantité** : Pour définir la quantité d'un article.

**Changer la quantité** : Pour changer la quantité d'un article.

**Remise sur l'article** : Remise sur une ligne sélectionnée.

**Annuler l'article** : Annule une ligne sélectionnée.

**Annuler la vente** : Annule toute la vente.

**Remise sur la vente** : Remise sur l'ensemble de la vente.

**Annuler la remise** : Annule une ligne de remise sélectionnée.

**Sauver la vente** : Sauvegarde la vente en cours (sans ses promotions<sup>7</sup>). Permet de mettre de côté temporairement une vente.

**Recharger une vente** : Recharge une vente précédemment sauvegardée.

---

<sup>4</sup> Uniquement accessible par le gérant, sinon grisé.

<sup>5</sup> Ceux qui figurent en marron lors de la démo.

<sup>6</sup> Nous verrons d'autres usages plus tard.

<sup>7</sup> Une prochaine version permettra de sauvegarder aussi les promotions

## Ecran de gestion (réservé au gérant)

### Copie d'écran

**Le registre est ouvert.**

N°vente	Caisse	Vendeur	Date	Total	Code	Vente	Gestion	Promos		Paiement	
10250	1	1	ven. 30 oct.	0,00							
Code	Désignation	Nb	Prix		Changer le prix					Ouvrir	
					Annuler une vente		Sortie de caisse	Retour en caisse		Fermer	
					Clavier virtuel	Réimprimer		Vider les caches			
					Ouvrir le tiroir	Totals		Réinitialiser XUI		Quitter	
					7	8	9	%	Suppr.	Sortir	Bloquer
					4	5	6	-	Quantité	Changer la quantité	Remise sur l'article
					1	2	3	Valider	Annuler l'article	Annuler la vente	Remise sur la vente
					Effacer	0	00		Sauver la vente	Recharger une vente	Annuler la remise



## Que font les boutons ?

L'accès à cet écran se fait en appuyant sur le bouton **Gestion** grisé lorsque l'on s'y trouve et toujours accessible depuis les autres écrans.

Quelques-uns des boutons ont déjà été expliqués page 5, ceux nouveaux sur cet écran sont :

**Changer le prix**: Pour modifier le prix d'un article sélectionné dans la vente.

**Annuler une vente** : Permet d'annuler une vente à l'aide de sa référence (elle se trouve sur le ticket).

**Ouvrir** : Pour initialiser la caisse et son contenu.

**Fermer** : Pour fermer la caisse et saisir son contenu.

**Sortie de caisse** : Pour prendre un montant dans la caisse en le justifiant.

**Retour en caisse** : Pour remettre un montant en caisse en le justifiant.

**Clavier Virtuel** : Permet d'utiliser temporairement ou non le clavier virtuel et le pavé numérique (surtout pratique pour les tests).

**Réimprimer** : Pour réimprimer le ticket de la dernière vente.

**Ouvrir le tiroir** : pour forcer l'ouverture du tiroir caisse.

**Total**<sup>8</sup> : Pour imprimer les totaux en cours dans chacun des moyens de paiements.

**Quitter** : pour quitter définitivement le point de vente.

**Vider les caches** : Technique, pour vider les caches du système (du point de vente uniquement)<sup>9</sup>.

**Réinitialiser XUI** : Technique, pour réinitialiser l'interface graphique de la caisse.

---

<sup>8</sup> Pour être tout à fait clair : **Total** calcule, à tout moment, les montants des ventes en chacun des moyens de paiement depuis l'ouverture de la caisse. Le bouton **Fermer** vous permet d'imprimer la balance des paiements au moment de la fermeture. Cette balance est calculée en faisant la différence entre les montants trouvés en caisse et ceux calculés à partir des ventes faites depuis l'ouverture de la caisse. Notez que vous pouvez aussi vérifier ces différences à tout moment sans fermer la caisse en utilisant le bouton **Total** mais vous devrez alors faire le calcul des différences à la main.

<sup>9</sup> A priori, ces 2 derniers boutons peuvent être retirés en production



## Scanner

Le scanner ou la douchette restent en attente d'un code barre. Dès que vous présentez un code barre, les chiffres de ce code barre sont envoyés à la caisse et un bip se fait entendre. *Sauf si vous avez configuré votre scanner. Pour cela<sup>10</sup> un des boutons **Valider** ou **Code** doit être alors utilisé pour confirmation et prise en compte de l'article dans la vente en cours.*

**Attention:** Si vous utiliser un scanner laser, ne pas présenter ses yeux non protégés devant le rayon.

### **Le scanner ne peut lire le code ?**

Si le scanner (ou la douchette) ne peut lire le code, réessayez. Si cela persiste, entrez le code barre à la main (entrez tous les chiffres) à l'aide du pavé numérique et appuyez sur **Code** pour confirmer.

### **Le scanner lit le code de manière incorrecte ?**

Appuyez sur **Effacer** et réessayez Si cela persiste, entrez le code barre à la main (entrez tous les chiffres<sup>11</sup>) à l'aide du pavé numérique et appuyez sur **Code** pour confirmer.

Cela ne devrait se produire que très rarement et pourrait signaler un dysfonctionnement du scanner.

---

<sup>10</sup> Certains scanners permettent d'ajouter le code de la touche Entrée à la fin du code barre.

<sup>11</sup> Ceci implique que vous n'utilisiez que des chiffres pour vos codes-barres ou que vous utilisiez un clavier indépendant.

## Effectuer une vente

### Saisir un article

Il y a 4 manières de saisir un article :

Avec un scanner ou une douchette

Saisir le code barre manuellement à l'aide du pavé numérique

Saisir une autre référence de l'article (ISBN, etc.) et utiliser le bouton **Code** quand l'article n'a pas de code barre

Saisir le prix d'un article non référencé

### Saisir des articles référencés (avec code barre)

Scannez ou saisissez le code barre puis appuyez sur le bouton **Valider** ou sur le bouton **Code**<sup>12</sup>. Les informations sur le produit apparaissent alors à gauche de l'écran.

Ceci vous permet d'éventuellement vérifier les prix affichés par rapport aux prix annoncés des produits.

Quand tous les articles ont été saisis, appuyez sur le bouton **Paiement** et annoncez le total au client. Voir plus loin au sujet du choix du ou des moyens de paiement.

### Saisir un article sans code barre mais avec un autre type de référence

Procédez comme pour un code barre : saisissez cette référence à la main comme vous le feriez pour un code barre puis pressez **Code**.

### Saisir un article à l'aide de son prix

C'est une procédure exceptionnelle, à éviter autant que possible. Néanmoins parfois nécessaire, notamment pour accélérer une vente lorsque le code barre a été égaré ou n'existe pas. Penser à ajouter la TVA si nécessaire<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur un des 2 boutons si vous avez configuré votre scanner ou douchette pour envoyer le code "Entrée" en fin de code barre.

<sup>13</sup> Si le phénomène se produit souvent, il peut être intéressant d'ajouter des boutons spécialisés pour la TVA sur l'écran des **Ventes** pour accélérer cette opération.

## Effectuer un paiement

Quand tous les articles ont été saisis et que le total a été annoncé au client il y a plusieurs façons de régler ce total. C'est ce que montre la copie d'écran ci-dessous

### Copie d'écran

N°vente	Caisse	Vendeur	Date	Total	Code	Vente	Gestion	Promos	Paiement					
10250	1	1	ven. 30 oct.	<b>119,41</b>										
Code	Désignation	Nb	Prix	<b>Total dû : 119,41</b>										
GZ-2644	Gizmo Rond	1	38,40											
GZ-5005	Purple Gizmo	1	47,99											
GZ-1001	Nan Gizmo	1	25,99											
	TVA		7,03											
	Total		119,41											
					Espèces	Chèque	Carte de crédit	Bon d'achat						
					Annuler le paiement	Tout annuler	n° ?		Test MSR	Fin				
					7	8	9	%	Suppr.	Sortir	Bloquer			
					4	5	6	-	Quantité	Changer la quantité	Remise sur l'article			
					1	2	3	Valider	Annuler l'article	Annuler la vente	Remise sur la vente			
					Effacer	0	00		Sauver la vente	Recharger une vente	Annuler la remise			

D'une manière générale, entrez les montant en utilisant le pavé numérique. Vous n'avez pas à vous soucier de la virgule et des décimales. C'est comme si vous entriez tout en centimes. Donc pour 10 euros entrez 1000.

### Espèces

Après avoir entré le montant, appuyez sur le bouton **Espèces** et le point de vente confirmera que le montant est suffisant (s'il est suffisant).

Appuyez alors sur le bouton **Fin** et le point de vente terminera la vente. Il écrira les données dans la base de données et affichera la monnaie à rendre au client, s'il y a un reste.

Dans le même temps, le tiroir caisse s'ouvrira et le ticket s'imprimera.

Pour effectuer une nouvelle vente, appuyez sur **Effacer**. Le point de vente est alors prêt à recevoir un autre client.

### **Paiement par chèque**

Après avoir entré le montant, appuyez sur le bouton **Chèque** et le point de vente confirmera que le montant est suffisant (s'il est suffisant).

Appuyez alors sur le bouton **Fin** et le point de vente terminera la vente. Il écrira les données dans la base de données et affichera la monnaie à rendre au client, qui devrait normalement être 0 €.

Dans le même temps, le tiroir caisse s'ouvrira et le ticket s'imprimera.

Pour effectuer une nouvelle vente, appuyez sur **Effacer**. Le point de vente est alors prêt à recevoir un autre client.

### **Paiement par carte de crédit**

Il y a 2 parties lors d'un paiement par carte de crédit.

La première concerne l'autorisation du paiement auprès de la banque du client en accord avec votre banque.

Si le paiement est accepté vous pouvez passer à la seconde partie, propre au point de vente.

#### **Autorisation du paiement**

Elle s'effectue avec le terminal de paiement externe fourni par votre banque. Suivez la procédure indiquée par votre fournisseur. Quand le paiement est confirmé, passez à la seconde phase ci-dessous.

#### **Saisie du paiement par carte de crédit**

Après avoir entré le montant, appuyez sur le bouton **Carte de crédit**. Suivant le paramétrage le point de vente vous demandera alors une référence ou non. Consultez votre gérant sur la référence à saisir si elle est demandée. Cela peut être par exemple le n° de transaction interbancaire.

Appuyez alors sur le bouton **Fin** et le point de vente terminera la vente. Il écrira les données dans la base de données et affichera la monnaie à rendre au client, qui devrait normalement être 0 €

Dans le même temps, le tiroir caisse s'ouvrira et le ticket s'imprimera.

Pour effectuer une nouvelle vente, appuyez sur **Effacer**. Le point de vente est alors prêt à recevoir un autre client.

### **Utilisation des bons d'achat**

Ils s'utilisent comme un paiement en espèces sauf que le bouton **Bon d'achat** est utilisé à la place du bouton **Espèces**.

### **Utiliser plusieurs moyens de paiement pour une seule vente**

Si le client désire utiliser plusieurs moyens de paiement, entrez simplement chacun des montants à tour de rôle, jusqu'à ce que le total des paiements soit égal ou plus grand que celui de la vente.

### **Dépôt d'arrhes ou d'acompte**

Les arrhes ou acomptes peuvent être utilisées lors d'un paiement. Pour cela utilisez le bouton Dépôt d'arrhes comme méthode de paiement soit en totalité soit en partie du total.

**Cette fonction devrait être prochainement disponible.**

# Promotions

## Copie d'écran

**Le registre est ouvert.**

N°vente 10252	Caisse 1	Vendeur 1	Date ven. 30 oct.	Total 0,00	Code	Vente	Gestion	Promos		Paiement
Code	Désignation	Nb	Prix	Code de promotion			Données client			
				7	8	9	%	Suppr.	Sortir	Bloquer
				4	5	6	-	Quantité	Changer la quantité	Remise sur l'article
				1	2	3	Valider	Annuler l'article	Annuler la vente	Remise sur la vente
				Effacer	0	00		Sauver la vente	Recharger une vente	Annuler la remise

Client : test Code de promotion : testCarte

Pour l'instant, il n'y a que 2 boutons spécifiques à cet écran.

**Code de promotion** : permet de saisir un code de promotion et de l'appliquer à la vente en cours. Dès que validé (il faut que le code existe) il apparaît en bas à droite de l'écran, mais uniquement sur l'écran **Promotion**, pas en **Vente**, ni sur les autres écrans. Sur un autre écran, pour vérifier le code de promotion actif il faut donc se rendre sur l'écran **Promotion**. Le code de promotion est seulement actif durant la vente.

Plusieurs code de promotion peuvent être appliqués à la même vente.

**Données client** : ce bouton charge une boîte de dialogue qui permet de rechercher le profil d'un client existant (nom, adresse courriel, n° de téléphone, n° de carte), d'en créer, d'en modifier, et d'en sélectionner. Pour qu'un profil soit sélectionné, il faut qu'il comporte un n° de carte. Ce n° de carte doit également correspondre à un code de promotion<sup>14</sup>. Dès qu'un profil client a été

<sup>14</sup> Et ce code de promotion doit exister. C'est à dire avoir été crée en dehors du point de vente en mode web dans l'application de gestion des articles (Catalogue)



sélectionné le nom du client apparaît en bas à gauche de l'écran et le code de promotion en bas à droite de l'écran. Mais uniquement sur l'écran **Promotion**, ceci afin de ménager de l'espace dans les autres écrans pour de futures utilisations. Le choix du client dure le temps de la vente. Le nom est d'un seul bloc et comporte donc tous les éléments du nom (prénom, patronyme, etc.)

## Profil client

### Copie d'écran

Informations sur le client, sa sélection entraîne celle de son n° de carte comme code de promotion.

Nom  
 Egal  
 Contient

Courriel

N° de téléphone

N° de carte

Liste des clients

Rechercher

Créer

Modifier

Sélectionner

Annuler

test | test@test18.com | testPhone18 | testCarte

Choisissez le client à modifier ou à sélectionner

\* Le courriel et le n° de tél. sont aussi utilisés respectivement comme identifiant de connexion et mot de passe.

Comme indiqué en bas de l'écran, l'adresse courriel et le n° de téléphone, s'ils existent tous les 2, définissent un couple (login, mot de passe). Celui-ci peut permettre, par exemple, d'accéder à un site de commerce électronique, muni de privilèges. D'autres utilisations sont évidemment envisageables...

Vous pouvez annuler à tout moment un code de promotion et la sélection d'un client en annulant la vente en cours, même si aucun article n'a encore été sélectionné. De même, la fin d'une vente annule la sélection d'une promotion et d'un client.

## Remboursement, retours et échanges

### Traiter un remboursement

Saisissez une quantité négative en utilisant la touche **-** (moins) puis la touche Quantité. Scannez ensuite l'article remboursé puis appuyez sur la touche **Code** ou entrez l'article d'une autre manière. Le prix apparaît en négatif. Si plusieurs articles sont remboursés vous devrez procéder de même pour chaque article (le point de vente est en mode vente par défaut et affiche donc des montants positifs)

Le reste est ensuite traité, en choisissant une méthode de paiement comme pour une vente, le montant du paiement est aussi entré comme négatif.

### Traiter un échange

Commencez par effectué un remboursement comme décrit ci-dessus : saisissez tous les articles retournés en utilisant la touche **-** (moins). Puis les articles échangés sont saisis de manière normale.

Quand *tous* les articles ont été pris en compte le total est soit :  
*Négatif* : dans ce cas procédez au remboursement du montant comme décrit ci-dessus.

*Positif* : un paiement doit être demandé au client. Procédez comme pour une vente (voir la section Effectuer un paiement)

### Moins cher ailleurs<sup>15</sup> ?

Pour utiliser cette méthode de promotion, vous devez pouvoir changer le prix d'un article. Pour cela, avant d'effectuer le paiement, sélectionnez la ligne où se trouve l'article puis basculer vers l'écran de **Gestion** (cela nécessite d'être identifié en tant que gérant). Entrez alors le prix temporaire voulu et appuyez sur la touche **Changer le prix**. Retournez sur l'écran de **Vente** et terminez le paiement de manière normale.

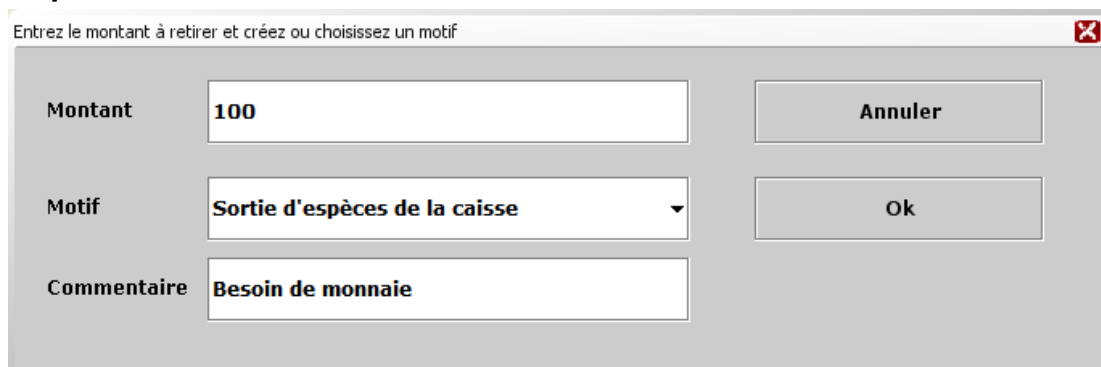
Le changement de prix peut s'appliquer à plusieurs unités du même produit, le point de vente s'occupera de calculer le montant correspondant.

---

<sup>15</sup> ou changement temporaire de prix en général

## Sortie d'argent de la caisse

### Copie d'écran



Entrez le montant à retirer et créez ou choisissez un motif

Montant	<input type="text" value="100"/>	<input type="button" value="Annuler"/>
Motif	<input type="text" value="Sortie d'espèces de la caisse"/>	<input type="button" value="Ok"/>
Commentaire	<input type="text" value="Besoin de monnaie"/>	

A utiliser dans les cas suivants :

Opération bancaire

Sortie d'espèces pour diverses raisons

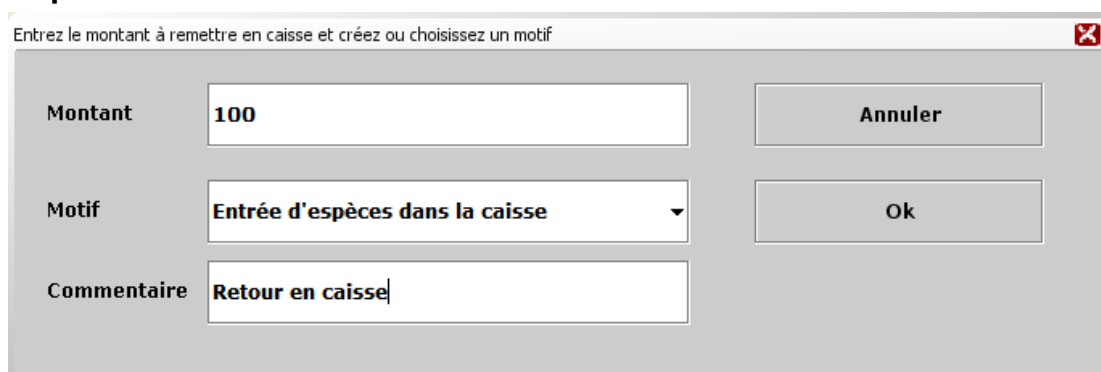
D'autres motifs pourraient être facilement ajoutés :

Payer les employés

Etc.

## Entrée d'argent dans la caisse

### Copie d'écran



Entrez le montant à remettre en caisse et créez ou choisissez un motif

Montant	<input type="text" value="100"/>	<input type="button" value="Annuler"/>
Motif	<input type="text" value="Entrée d'espèces dans la caisse"/>	<input type="button" value="Ok"/>
Commentaire	<input type="text" value="Retour en caisse"/>	

Utilisé pour

Opération bancaire

Monnaie ajoutée à l'encours de caisse

Entrée d'espèces dans la caisse

D'autres motifs pourraient être facilement ajoutés :

Vente de carte cadeau

Arrhes

Etc.

## Remises

Il y a plusieurs manières de faire une remise et elles peuvent s'utiliser sur un ou des articles ou sur l'ensemble de la vente. Dans le cas d'une remise sur un article, vérifiez qu'il est bien sélectionné.

### Remise d'un montant fixe sur un article

Pour faire une remise d'un montant fixe sur une ligne d'article, sélectionnez tout d'abord la ligne de l'article, puis entrez le montant de remise désiré et finalement appuyez sur le bouton **Remise sur l'article**.

La remise est globale pour la ligne.

### Remise en pourcentage sur un article

Pour faire une remise d'un montant fixe sur un article sélectionnez tout d'abord l'article, puis entrez le pourcentage désiré, appuyez sur la touche **%**, et finalement appuyez sur le bouton **Remise sur l'article**.

Le pourcentage de remise s'applique globalement à la ligne.

### Remise sur un article, à un prix donné

Pour cela, avant d'effectuer le paiement, sélectionnez la ligne où se trouve l'article sur lequel effectué la remise. Puis appuyez sur **Gestion** pour basculer vers l'écran de **Gestion** (cela nécessite d'être identifié en tant que gérant). Entrez alors le prix temporaire voulu et appuyez sur la touche **Changer le prix**. Vous pouvez alors retourner sur l'écran de **Vente** et terminer le paiement de manière normale.

Le changement de prix peut s'appliquer à plusieurs unités du même produit (sur la même ligne), le point de vente s'occupera de calculer le montant

### Remise d'un montant fixe sur une vente

Après avoir vérifié que vous avez saisi tous les articles, entrez simplement le montant de remise désiré et finalement appuyez sur le bouton **Remise sur l'article**.

La remise s'applique globalement à la vente.

### Remise en pourcentage sur une vente

Après avoir vérifié que vous avez saisi tous les articles, entrez simplement le pourcentage désiré, appuyez sur la touche **%**, et finalement appuyez sur le bouton **Remise sur la vente**.

Le pourcentage de remise s'applique globalement à la vente.

## Correction des erreurs

C'est, généralement, assez simple à faire.

## Correction de prix

Dans la plupart des cas, vous pouvez sélectionner l'article concerné et appliquer un changement de prix pour corriger l'erreur, voir « Remise sur un article, à un prix donné » à la page précédente. Ce procédé s'applique aussi bien pour fixer un prix plus haut !

Répétez ce procédé autant de fois que nécessaire, sans oublier de sélectionner à chaque fois l'article concerné avant d'apporter les modifications.

## Correction de quantité

Si la quantité d'un article est erronée, vous pouvez la corriger de plusieurs manières :

Trop : sélectionnez l'article et appuyez sur **-X** (X étant le nombre que vous voulez déduire), puis appuyez sur **Changer la quantité**

Pas assez : sélectionnez l'article et appuyez sur **Changer la quantité**. Chaque pression sur le bouton augmentera la quantité d'une unité. Vous pouvez aussi scanner l'article autant de fois que nécessaire ou entrer un nombre et appuyer sur **Changer la quantité**

Un nombre déterminé : sélectionnez l'article, entrez un nombre, appuyez sur **Quantité**, finalement appuyez sur **Changer la quantité**.

## Trop d'erreurs

Appuyez sur **Annuler la vente**, souriez au client et recommencez !

## Mettre une vente en attente

### Copie d'écran

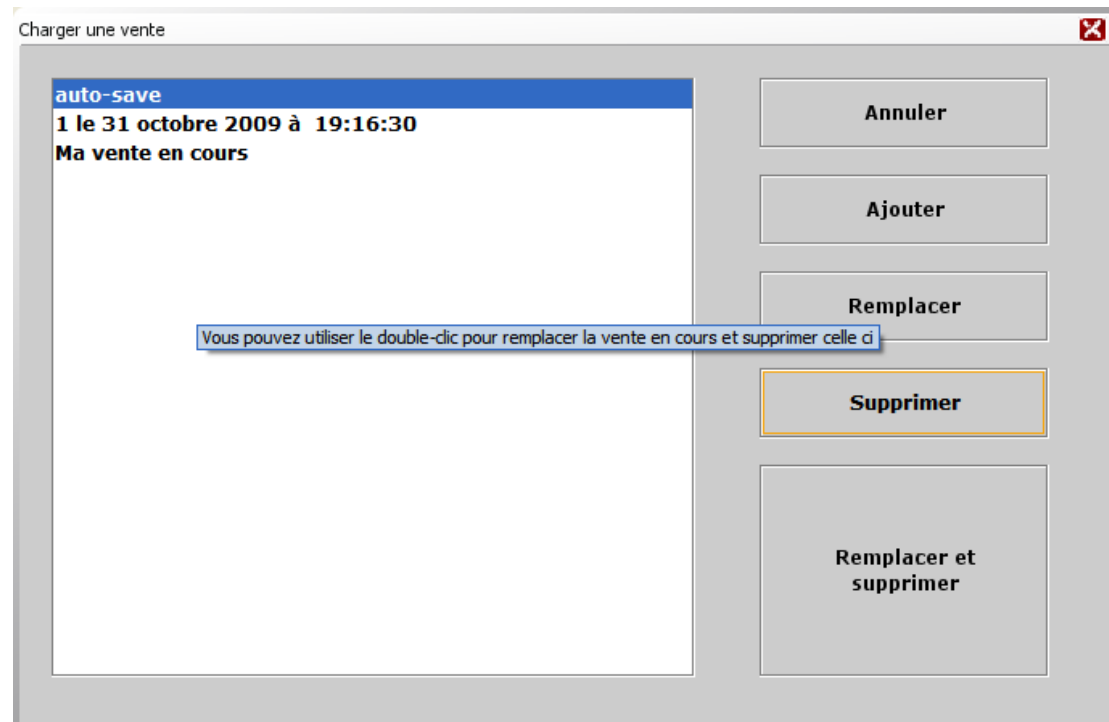


Cette fonctionnalité permet de mettre une vente en attente et de la reprendre plus tard. Plusieurs ventes peuvent être ainsi stockées en attente simultanément. Pour l'instant il n'est pas possible d'enregistrer les éventuelles promotions associées à une vente.

Il est possible de donner un nom à la vente sauvée. Par défaut ce nom est celui de la date et de l'heure de la sauvegarde. A noter que comme le point de vente se désactive automatiquement en cas d'absence, si une vente était en cours, elle est sauvegardée automatiquement sous le nom auto-save.

## Récupérer une vente mise en attente

### Copie d'écran



Le principe est assez simple, il suffit de choisir une vente préalablement sauvée. Elle peut s'ajouter à la vente en cours ou la remplacer.

## Imprimer une copie de ticket

Dans l'écran **Gestion** appuyez sur le bouton **Réimprimer**. Cela ne fonctionne que pour la vente en cours.

## Ouvrir le tiroir caisse

Si vous avez besoin d'ouvrir le tiroir caisse en dehors d'une vente, dans l'écran **Gestion** appuyez sur le bouton **Ouvrir le tiroir**.

## Etat des stocks

Pour l'instant tout ce qui concerne le stock est géré depuis l'interface Web avec les applications Entreposage et Gestion des articles (Catalogue). Donc si vous avez besoin de connaître la disponibilité d'un article il faut utiliser l'interface Web<sup>16</sup>

## Consulter les prix des articles

Puisque, tant que vous ne passez pas au paiement, aucune donnée n'est envoyée dans la base de données, vous pouvez consulter les prix des articles en les scannant ou en cliquant sur les boutons correspondant aux articles les plus vendus. Pour supprimer un article non vendu, utilisez le bouton **Annuler l'article**, pour l'ensemble des articles : **Annuler la vente**.

## Ticket

Un modèle de ticket facilement adaptable est fourni. Pour l'instant cette adaptation doit de faire « à la main » puisque aucune interface spécialisée n'est encore disponible. C'est néanmoins assez facile à faire puisque la plupart des éléments proviennent directement du traitement sans que l'utilisateur ait à s'en préoccuper. Ainsi tous les éléments entourés de  $\{\}$  ou de  $[\ ]$  peuvent être déplacés<sup>17</sup> (avec précaution) mais ne doivent pas être modifiés.

## Etats

Hormis le ticket des totaux, il n'y a pas d'état disponible depuis le point de vente.

En revanche certains états assez génériques se trouvent dans l'application Web Commande : menus Etats et Statistiques.

Ainsi qu'évidemment depuis l'application Web de Comptabilité générale.

---

<sup>16</sup> Les 2 modes (Point de vente + Web) peuvent fonctionner simultanément.

<sup>17</sup> Voire supprimés mais nous ne vous le conseillons pas.



De plus, comme toutes les données sont enregistrées dans une base de données relationnelle centrale, il est assez facile de créer des états spécifiques adaptés aux besoins d'une entreprise particulière.

Ce document initialement créé par Ray Barlow en anglais, a été adapté, traduit et est maintenant maintenu par Jacques Le Roux.